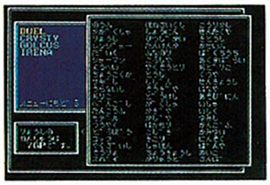
パソコン版の名作ARPGを完全オリジナルシナリオで再現

ソーサリアン

12月発売予定　セガ　価格未定／容量未定

パソコン版で一大センセーションを巻き起こしたアクションRPG。人気の秘密は120種類の魔法や、1本だけでも、そのへんのRPGに十分に対抗できるシナリオが15本も楽しめることにある(今ではシナリオが追加され35本になっている)。パソコン以外での移植はメガドライブが初めてだが、その出来はなかなかよさそうだ。グラフィックの美しさはもちろん、画面のスクロールが恐ろしく速いのだ(多分、PC−98と同等)。シナリオは7本と減ってしまったが、いずれもセガのオリジナルシナリオになっている。パソコンで極めてしまった人もメガドライブで、新たなソーサリアンワールドを楽しんでみてほしい。



キャラクタを作り職業を決める



町で装備を整えてから冒険に出発する



タイトル画面。ハイレベルなBGMも忠実に移植

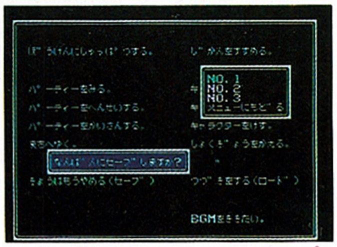
データのバックアップは

キャラクタデータはもちろんバッテリーバックアップで保存可能だ。開発中の段階だが現在は3カ所にセーブが可能になっている。

ディスクドライブが発売されれば、ディスクにセーブが可能になると思われる。そうすれば、パソコン版と同じように、壮大なソーサリアンシステムとしてデータを活用できるであろう。



細かく設定されたキャラクタデータ

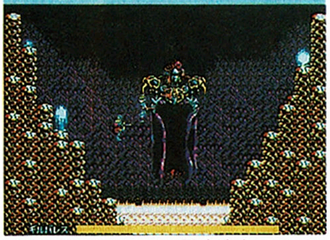


データはバッテリーバックアップで保存可能。3カ所セーブできる

追加シナリオは

パソコンではすでに4種類の追加シナリオが発売されているが、もちろんセガでも企画がないわけではない。ディスクで追加シナリオを供給するということが考えられているようだ。

ピラミッド ソーサリアン



すでにパソコンで発売されている追加シナリオ。メガドライブでも…

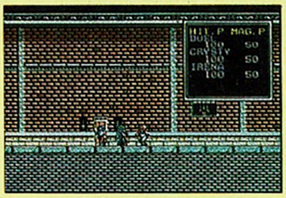


発売が待たれるフロッピーディスクドライブ。追加シナリオはこれで

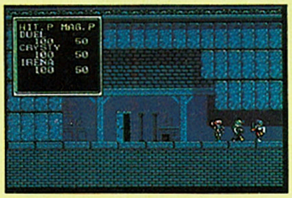
危険に満ちたダンジョンの数々

写真を見てもらえばわかると思うが、まさしくあのソーサリアンがメガドライブで動いていた。森とキャラクタの重ね合わせもみごとに再現され、ダンジョンの中にある滝も美しく流れていて感動ものだ。

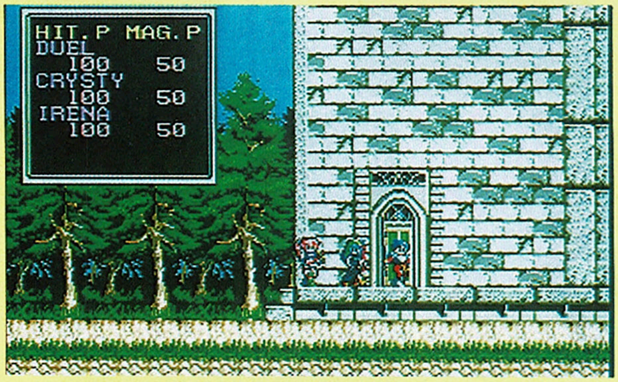
気になるデカキャラだが、まだ動いているところを見ることができなかった。シナリオがオリジナルなのでセガ独自のデカキャラが楽しみだ。



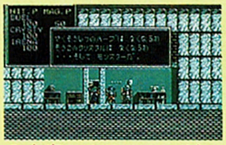
マップのつながりを把握しなければ…



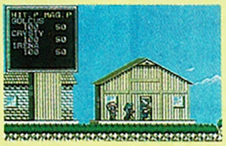
立体感も美しく再現されている



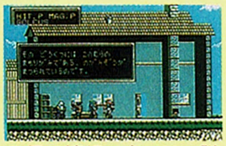
グラフィックの美しさはピカいちだ。まさしくヴィジュアルショック



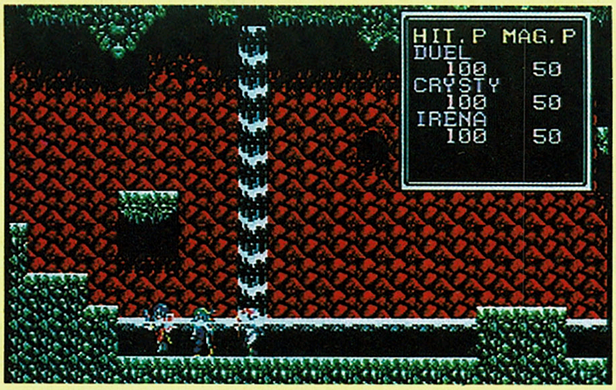
倉庫のクリスタルがモンスターに奪われた!!



冒険中に町にさしかかったソーサリアン



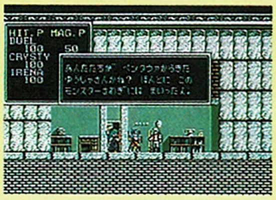
得る情報の中には、謎解きに不可欠なものも…



ダンジョンでの一シーン。滝の流れる地下をさまようソーサリアン。開発中のため敵キャラクタなどは入っていなかった



魔法の学校をモンスターが襲撃!?



会話して、情報を得て謎を解いていく

『メガドライブ FAN』1989 年 8 月号掲載



伝説の国ペンタウァからの使者！

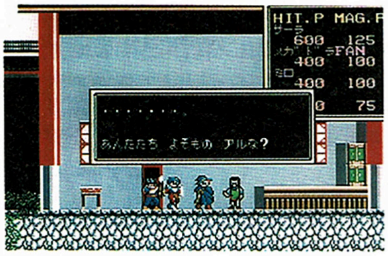
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

剣と魔法の伝説の地、ペンタウァ。この町には、古くから伝わる魔法を操り、妖魔と戦うソーサリアンなる人々がいた。この世に妖魔がはびこるところ、どこでも参上！

1月		セガ		価格未定	
4M	ROM	ロールプレイング		バッテリーバックアップ	──

アクションタイプのRPG

アクションRPGといっても、最近は、ピンからキリまであるよね。ソーサリアンの場合、戦闘はすべてフルグラフィック上で剣を振りおろしたりしておこなうため、一見すると単なるアクションゲームのように見えるのだ。実際はそういった戦闘をからめながら人と話をし、情報をつかみ、様々な謎を解明していくアドベンチャー要素が濃くなっている。また、画面は、人物、風景などを真横から見たアングルで表現しているので、上から見た平面的なRPGに慣れている人にとっては、ダンジョンなどが新鮮に見えるかも？



⊙真横から見た画面がソーサリアンの特徴

武器で攻撃


⊙武器を振り回して敵を倒す攻撃

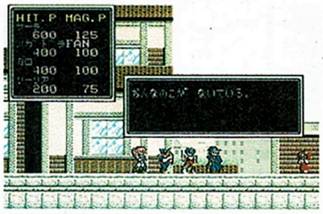
魔法の攻撃


⊙魔法は本人から飛び出していく

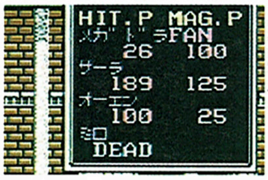
冒険へ出発するまでの流れ

さて、このソーサリアンでは、キャラクタメイキングや装備の調達と、冒険の世界とが、完全に独立している。キャラクタを作り、装備を買ったりしたら、好きなシナリオを選んで冒険に出発だ。旅の目的を達成し、ペンタウァに戻ればシナリオクリア。この時点でお金や経験値がパーティのメンバーに分配され、1年が経過する。

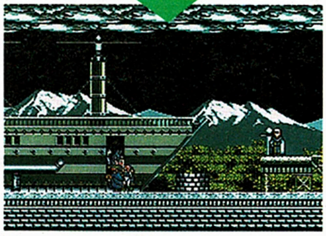
キャラクタを作る
↓
キャラクタの装備を買う
↓
キャラクタをきたえる
↓
パーティを組む
↓
冒険へ出発！



⊙冒険に出発すると、中は謎解きの山。まずは人に会って話をしよう



⊙ステータス表示もこのとおり


⊙ソーサリアンならではのアニメーションシーンもいっぱいある

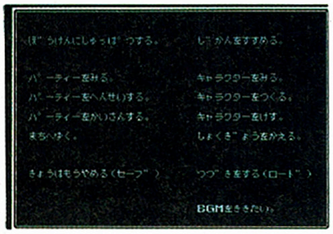
※イラスト提供／日本ファルコム

『メガドライブFAN』1989年11月号掲載

ソーサリアンの基本システム

ソーサリアンは、たくさんのキャラクタとたくさんのシナリオを効率良く管理するために、次のようなシステム構成になっている。

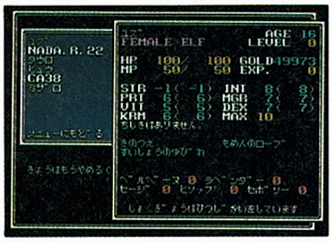
どちらかというと、キャラクタを管理するのが目的で、キャラクタメイキングなどが、メイン画面上で行える。ここで好きなようにキャラクタを育てるわけだ。



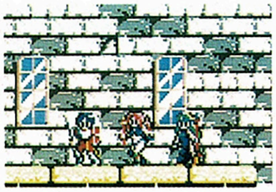
メインのシステム画面は驚くほどシンプル。これがすべての基本だ

キャラクタはたくさんつくれる

ソーサリアンでは、キャラクタを何人も作ることができる。4つの種族から、性別、年齢などを選んで作る。種族や性別によって基本能力値は違うし、グラフィック上での外見も変わっているのだ。どういう組み合わせでキャラクタを作ればいいのかというと、それはほとんど個人の趣味。女性だけとか男性だけでも一向にかまわないので、いろいろ作ってみよう。



キャラクタの表示画面。年齢や種族、所有アイテムなどが表示される



グラフィック上ではこのようになる



別の種族では、外観も違っている



種族や性別、年齢をいろんな組み合わせでメイキングしていく

４つの種族の特徴

FIGHTER



戦士。攻撃、防御ともにすぐれ、体力もある。ただし知能が低く、魔法には不慣れである。寿命としては普通で、100歳まで生きるのはむずかしい。

WIZARD



魔法使い。知能が高く、当然のことながら魔法の覚えもよい。攻撃、防御は極端に低く、魔法での長距離攻撃が前提。寿命は普通の人間と同じくらい。

DWARF



ひげづらの小人。攻撃、防御とも驚くほどよく、その上意外と器用である。ただし、知性に乏しく魔法には弱いのが欠点。寿命は人間よりも長い。

ELF



ドワーフとは対照的な非常に美しい種族。体力や攻撃力は低いが、知性が高いので、魔法には向いている。カリスマも高い。寿命は人間の2倍くらい。

マルチシナリオパーティプレイ

たくさんあるシナリオには、やはりそれに適したパーティ構成というものがある。力が強い人でないと開けられない扉とか、その職業の人でないとクリアできないシナリオなどもあるので、１度プレイして確かめてみよう。

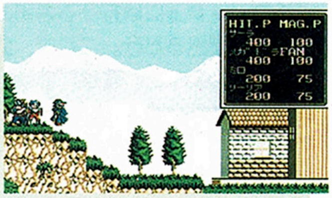


パーティは組み方しだいでどうにでもなる

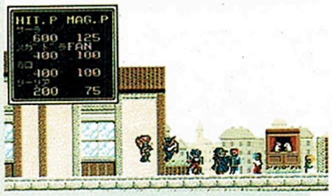
シナリオ選択



シナリオは、現在10本程度が予定されている。シナリオ選択画面で、あらすじが表示され、内容が分かる



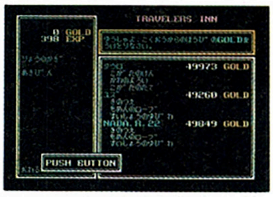
こちらは雪山の村が舞台のシナリオ。標準的なシナリオ構成なのだ



こちらは人形作りの町が舞台。全体的にメルヘンチックな香りがする

キャラクタの成長と老化

冒険の中でモンスターを倒せば経験値は上がるが、その場で突然強くなるというわけではない。ペンタウァに帰り、王様に謁見して初めて体力と能力値の上限が上がるのだ。能力値そのものを上げるには道場で修行をしなければならず、この期間が2年程かかる。また、魔法をかけてもらうのにも年月がかかるので、その間、必然的にキャラクタも歳を取る。だんだんと歳を重ねたキャラクタは、いずれ寿命で安らかな眠りにつくけど、その時点でキャラクタを新しく作れば、アイテムや知識を相続できるので、2代目3代目とつづけられてしまうのだ。

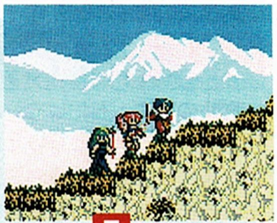


冒険を終えると、1年が過ぎている

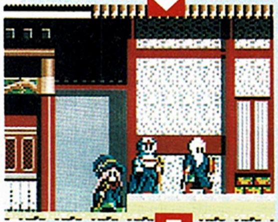


城で王様にレベルアップしてもらおう

キャラクタの世代交代

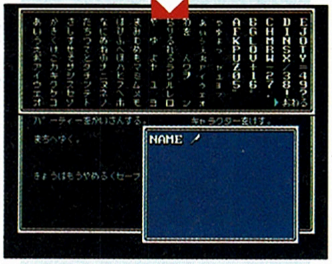


若々しい青年期はこんな風に、少年たちのよう



やがて、月日が経つと、白髪になっていく…

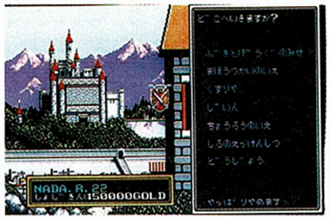




ここで名前を入れて、新キャラクタを作ろう。遺産は相続している

町の中で装備を整える

システム画面から町へ行くと、いろんな場所がある。といっても、グラフィック上には行ける場所のメニューが出るだけ。ここで、武器や防具、薬など、冒険に必要な装備をととのえることができる。また、アイテムに魔法をかけてもらったりもできる。

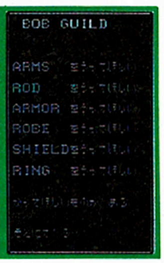


○町の中には店がいろいろとある

冒険の装備を整える場所

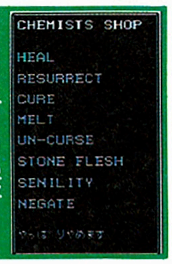
冒険に出発するのに絶対必要なのは、武器と防具。キャラクタを作ったら真っ先に訪れよう。お金に余裕があれば薬を買うのもいいだろう。また薬の材料となるハーブを薬屋に持っていけば、安く調合してくれるし、店では売っていないような薬を作ってもらうことも可能なんだ。ハーブは、冒険の中で見つけるしかない。

武器と防具屋



○武器と防具は、現在のレベルに合ったものしか売ってくれない。戦士やドワーフなどで、売ってくれるものも違う

くすり屋

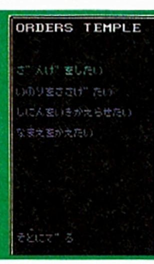


○薬はここで買える。回復の薬などがあると、役に立つだろう。ハーブを調合してもらうのは、ちょっと面倒だ

困ったときのために行く場所

冒険の中で、石化してしまったり、死んでしまったりしたら、ここへ来よう。最初のうちは、ちっとも効き目もなく、再生しないが、常日頃から信仰していれば、いろんな恩恵にあずかれるだろう。実際、ここで再生不能でも、魔法使いが生き返らせてくれたりする。

寺院

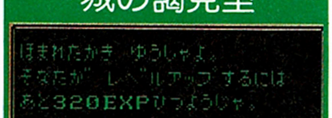


○ざんげや、祈りをささげるのは、ただだから、日頃からやっておいてもいいかもしれない。寄付金はちょっとね

レベルアップに必要な場所

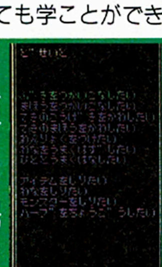
冒険から帰ったら、まず王様に謁見しよう。経験値に合わせて体力の上限と能力値の上限を上げてくれる。体力は、じっとしていれば上限まで回復するけど、能力値はそうはいかないんだ。道場で修行をすることによって5ポイントずつ上がり、上限まで上げられる。また、道場では基本的な能力以外にも、ワナを発見したり、ハーブを調合したりといった特殊能力についても学ことができるのだ。

城の謁見室



○城の王様は、キャラクタのレベルを上げてくれるとともに、次のレベルアップへの経験値を教えてくれる

道場

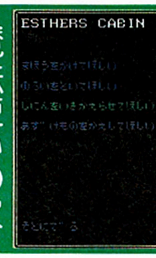


○いろいろと修業ができるが、各キャラクタの特技を重点的に伸ばすこと。また、人と上手に話す修業もしておこう

魔法とアイテムに必要な場所

武器と防具には魔法をかけることができる。魔法のかかったアイテムを使うことによって様々な魔法を使えるのだ。これらは7つの星の魔法によって構成され、この組み合わせでまったく違った効果が現れる。魔法の情報は、長老が詳しいから、訪ねてみよう。

魔法使いの家



○7つの魔法から一つだけをかけてくれる。最初は3年必要だが、カリスマが上がればもっと短期間でやってくれる

長老の家



○長老は、アイテムの鑑定をしてくれて、魔法の組み合わせも教えてくれるが、お金がかかってしまう

魔法を構成する7つの星の要素

太陽	生命力、活力、創造性、再生の力を司るすべての基本
月	闇に属する魔物への対抗力、魔法への抵抗力をそなえる
水星	知性、言語、コミュニケーション、移動を司る
金星	調和、均等、平和、浄化を司り、癒しの魔法には欠かせない
火星	戦いを司り、全ての攻撃の魔法の源。火炎系の魔法に必要
木星	幸運、英知、正義、祈りを司り、防御系の魔法に必要
土星	死、暗黒、束縛を司り、攻撃においての最大の力となる

メガ版 使える魔法が増えている

ソーサリアンでの魔法は、他のRPGとはちょっと変わっている。使いたい魔法を自由に覚えられるわけではなく、武器や防具に魔法をかける。それも、7つの星の魔法から選択して組み合わせるから複雑だ。これによって120種以上の魔法を使うことが可能で、その効果は、使ってみるまでわからない。キャラクタの知能によって威力も違う。魔法の組み合わせについては、長老が知っているが、どの順番でかければよいかは分からない。こういった魔法の組み合わせの謎を解くのもソーサリアンのひとつの課題になっているのだ。見た目にもハデなものが多いので、いろいろと試してみると、楽しめるんじゃないかな。

FIRE WALL



○パーティの前後に炎の壁をつくる強力な魔法だが、消費MPが多い

SUPERSONIC



○パーティの前面に衝撃波を出す。強力ではあるが、上方向に弱い

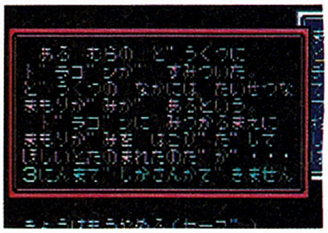
STAR DUST



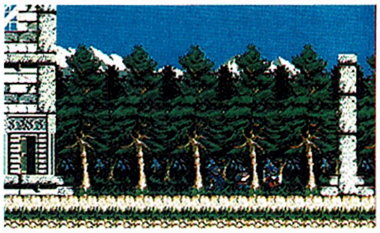
○空から星を降らせる美しい魔法の割に、その破壊力はすさまじい

メガドライブ版のシナリオ紹介

メガドライブ版ソーサリアンのシナリオは、すべて書き下ろしの新作で10作程度が予定されている。全体的に2重スクロールや、アニメーション部分が多く、グラフィック的にはまずまずといったところ。ただ気になるのは、全体的に単純な謎解きが多く、ともすればただのアドベンチャーゲームになりかねないのが不安といえる。



シナリオのあらすじを見れば、だいたいどんな内容かは分かる



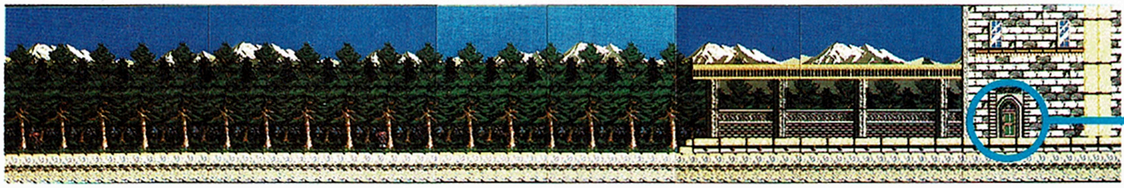
このシナリオはすべてメガドライブのための新作シナリオばかりだ

シナリオ1 魔法使いの弟子

STORY

ある日魔法学校に突然モンスターが現れて生徒たちを恐怖のどん底に落としいれた。原因をつきとめろ

シナリオはどれでも好きなものから選択できるが、まず最初におススメなのがこのシナリオ。入門者向けのシナリオで、分かりにくいダンジョンなどはまったくない。謎解きがメインとなる。当初は、モンスターも出現せず、何やら拍子抜けの感があるのだが、後半でちゃんと出くる。レベルの低いキャラクタは、教室内に出現するモンスターで経験値稼ぎしておけばいいだろう。



学校への入口

ここが魔法学校の入り口。学校は5階建で、このシナリオの冒険は、全て学校のなかで行われる。

校長室

この校長から、学校での状況を聞こう。ある程度のことがわかったら、ここにまた来ることになる。



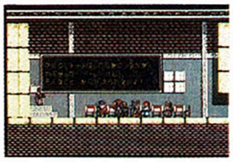
校長はまったく役に立たない

用務員のおじさん

用務員のおじさんは何でも知っている。なにしろ学校で一番の情報ツウ。なにか困ったことがあったら、いつでもここにこよう。きっと力になってくれるはずだ。ここは、1階で、寮が5階なので、寮のカギをもらいにくるためには5階から1階までかけ降りてこなければならないのだ。



まずは事情を聞いてみると、役に立つ情報がある



おじさんの情報で、教室内を調査してみると…

2階への階段

階段は、すべてこんな感じ。ドアにキャラクタを合わせにくいので、戦闘中は注意。



階と階のつながりがこの部分

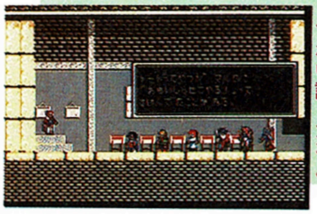


今後の展開は？

教室をすべてまわって事情聴取していると、いろんな情報が手に入る。この間、モンスターは出現せず、最後のキメ手を入手しないかぎり、モンスターは出現しない。手っ取り早く経験値稼ぎをしたい人には、かったるい限りだが、我慢しよう。モンスターが出現すると、戦闘が始まるのだが、魔法を使えるキャラクタがいないとちょっとツライだろう。

トート少年があやしい？

3階のマルクの教室の子から聞いた情報では、同じクラスのトートという少年が、いじめっ子を思い知らせてやると言っていたという。トートの親友オーエンは、トートの無実を信じてパーティに加わるのだが…。



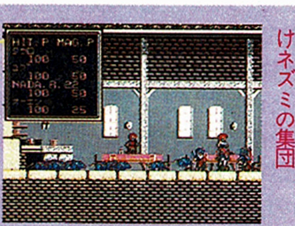
何だかおだやかでない話しだなあ

そしてモンスター登場

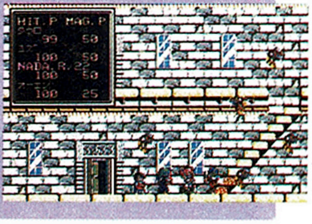
いよいよモンスターが現れた。食堂や、廊下には、おばけネズミがいっぱい。外にはおばけハエが、教室ではウネウネした変な物体が攻撃してくる。とにかくとりあえずは…経験値稼ぎでもしようか…。



教室の中に出現するモンスター。それほど強くはないが、経験値稼ぎになる



最初に出現するおばけネズミの集団



階段付近には、空飛ぶモンスター出現

シナリオ2 とこ春の村

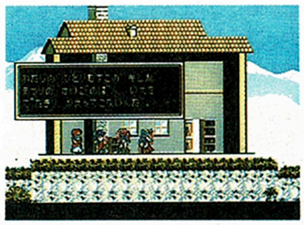
ある村の洞窟に大切な守り神があったのだが、ドラゴンが住みついてしまった。守り神を運びだせ

STORY

このシナリオは、背景の山々がキレイ。民家などもちゃんと出てきて、やっとソーサリアンらしさが見えてくるといったところだろうか。山を登ると、洞窟があり、ダンジョンのようになっている。中は単純な構造で、初心者向けのダンジョンなので、ジャンプのタイミングなどに慣れておくのにもってこいの場所だ。

行方不明の息子をさがして

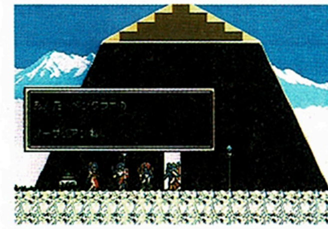
フリース村へ来たら村長の家に行こう。ここで詳しく話を聞いてみると、洞窟に祭られている女神像が今後の展開に関係してくることがわかる。さらに、民家のおばさんから行方不明の息子を捜してほしいと依頼されるのだが…。



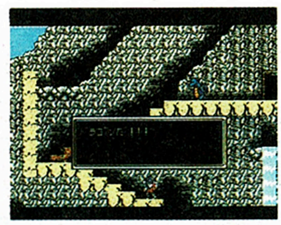
なぜか人さがしになる

謎のジプシーとしてダンジョンへ

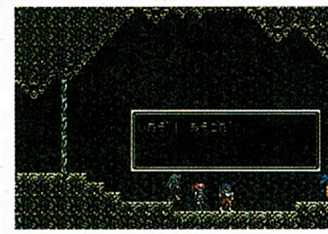
村はずれには、女神像の祭に訪れたジプシーたちがドラゴン騒ぎで村を離れられずにいる。彼らもきっと後で何かあるはずだ。さらに先に進むと、ドラゴンが現れるので、逃げるドラゴンを追いかけてダンジョンへ潜入しよう。そしてドラゴンと話をしてみると、意外や意外…ともったいぶっても分かり切っている。いわずがもな、おばさんの息子さんなのだ。



ジプシーのテントもいい感じだ。何だか変な女性がいるみたいだけど



やった！ ドラゴンを発見した。追いかけろ



やっぱりソーサリアンにはダンジョンがないといけないよね



シナリオ3 チャイニーズメディスン

漢方の国中国には素晴らしい効果をもつ若返りの薬があるという。ソーサリアンは薬を求めて旅立つ

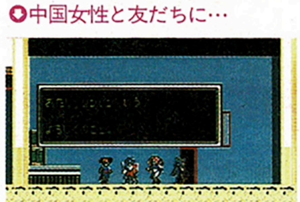
STORY

なんとも中華ナイズされたグラフィックがステキ。家の中に入れば、中国人がいる…あたりまえではある。パソコン版に日本を舞台にした『戦国ソーサリアン』という追加シナリオがあったのを思い出してしまう。ちなみに、パソコン版での最新シナリオでは、ついに宇宙人とまで戦ってしまったのだ…節操ないです…。

中国少女メイリンが仲間に

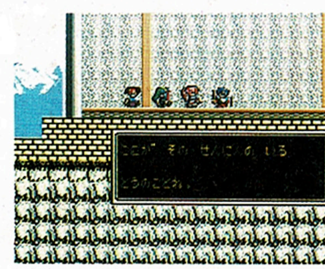
どうやって来たのかわからないのだが、ここは中国。家の中に入って話を聞いてみると、「××あるね」「××のことよ」と、中国なまり(?)で答えてくれる。やがて1軒の薬屋で、メイリンなる少女と出会うので、彼女の頼みを聞いてあげよう。今後の話は彼女なしでは進展しない。人の頼みを断れないソーサリアンたちは、彼女の頼みを聞くのだが…。

中国女性と友だちに…



神の薬でなまけ者になった人々

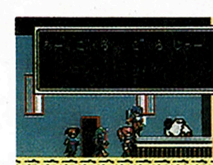
メイリンの頼みをかなえると、若返りの薬に近付いてくる。しかし、材料である「猿の腰掛け」だけがどうしても見つからない。隣村まで捜しに行くと、なんと薬草畑が荒れ果てている。泣いている少女に話を聞いてみると、大人たちは謎の仙人によってもたらされた神の薬を飲んだらしい…。



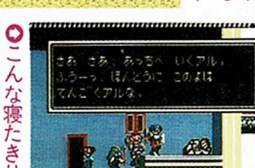
仙人の塔には入口がないようだが



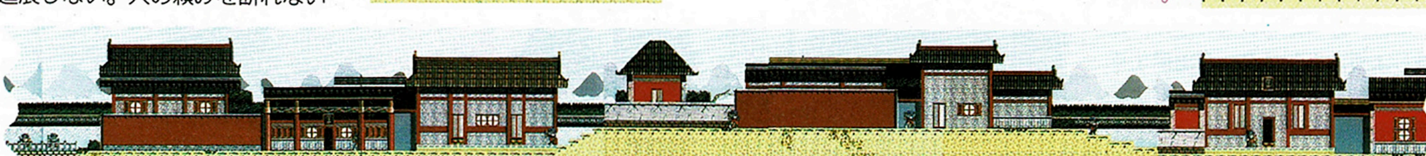
泣いている女の子に事情を聞こう



何という怠慢だ。ホントにどうしちゃったんだろう？



こんな寝たきりで何が幸せなんだ。仙人をさがし出せ



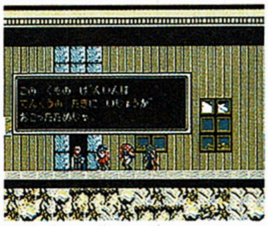
シナリオ4 天空の滝

予言者ヤンが予言した通りペンタウァ周辺に雲がたちこめ地上に光がとどかなくなった。雲を払え！

これこそメインディッシュ的なグラフィックの多いシナリオ。空飛ぶ巨大な船ファルコン号や、天空で流れる雲の滝などが美しく、メガドライブの長所が活かされてる。時計台の中のような歯車の部屋もある。このシナリオで、メガドライブの機能を再確認しよう。

ファルコン号で天空の滝へ

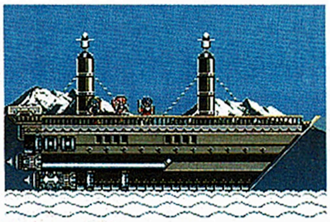
ペンタウァに、邪悪な雲がたちこめている。まずは予言者ヤンの家へ。ヤンの話では、天空にある滝がおかしいらしい。ヤンがこの日のために作っておいた天駆ける船「ファルコン号」で天空へ行って調査を開始しよう。



予言者の予言が敵中してしまったらしい



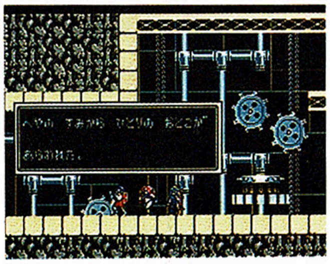
雲を払う方法を教えてもらい、天空界へ…



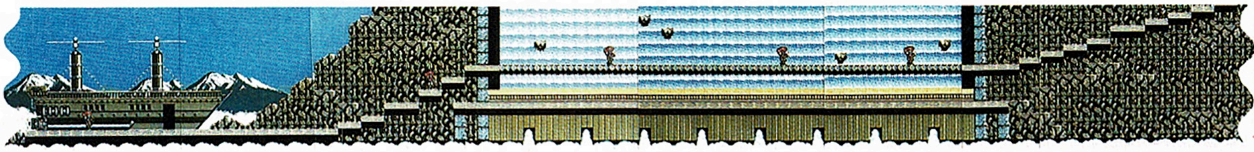
これがファルコン号

天空界の管理人さん？

天空へ着いてみると、話のとおり美しい雲の滝が流れている。滝の先の小屋の中には歯車がいっぱいで、ずっと下まで続いている。そこには雲を流す機械の管理人という男が現れた。管理人の話では、ある日現れた得体の知れないものによって小屋を荒らされ、歯車が1個下界に落ちて行ったらしいのだ。地上へ戻ろう。



歯車が回る機械の中から男が1人現れた。神に頼まれた管理人さん？



雲を生み出す天空の滝



黒雲だらけの地上界

シナリオ5 マリオネットの館

女の子が大切にしていた人形が消えた。人形さがしをたのまれ訪ねた館に待ちうけていたものは……

このシナリオは、全体的に流れるムードがロマンチックな雰囲気だ。町の中の人形芝居がちょろちょろ動いていたりと、町の雰囲気も牧歌的に構成されている。最初は女の子の人形をさがすことが目的だったのだが、やがてそれが思わぬ方向へと進展してしまう。

平和な人形づくりの村？

ソーサリアンたちが訪れた人形作りの町パペッテ。町の外れに行くと、女の子が泣いている。話を聞くと、大事にしていたピエロの人形が無くなったとか。女の子のために人形さがしが始まる。



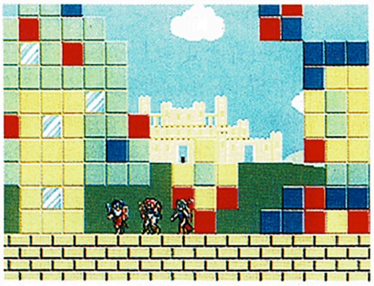
町はずれで女の子が泣いているぞ

伯爵の館で起こる不思議な夜

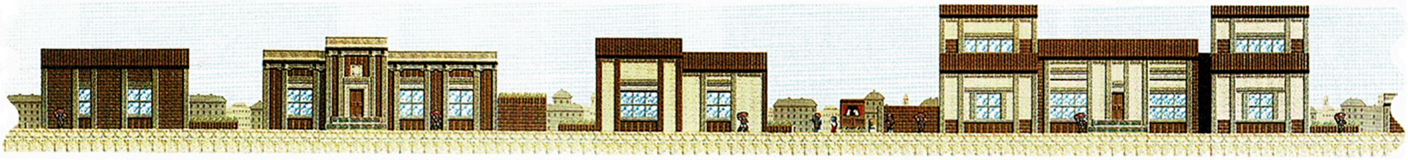
人形を求めてまずは町の中を調査。人形の店には、ピエロは扱っていないらしい。街頭で人形芝居をやっている男から得た情報では、人形コレクターのダーム伯爵なる人物が預かっているかもしれないということだ。森の中の館へと向かおう。館には、沢山の人形が並んでいる。しかしピエロはないようだ。外へ出て町へ戻ろうとするが、なぜか町へ戻れない。しかたなく伯爵の館に泊めてもらうことになるのだが…。



ダーム伯爵の館って行ってみよう。目当ての人形はどうやらないようだ



そして起こった出来事とは何だ？





ドラゴンスレイヤーV ソーサリアン

シナリオの中身を大公開

メガドライブ版ソーサリアンは、基本的にはパソコン版そのまま。メガドライブの機能を生かした新作シナリオの数々と、魔法やキャラクタメイキングのポイントも紹介しよう。

1月		セガ		価格未定
4M	ROM	ロールプレイング	バッテリーバックアップ	——

つぶぞろいのシナリオたち

ソーサリアンのシナリオに関する新情報を入手したので、公開しよう。シナリオの数は、前回紹介した5本に加え、3本が紹介できるくらいに制作が進行していた。パソコン版ソーサリアンは、シナリオによって、難易度がレベル1からレベル5までに設定されていたよね。メガドライブ版でも同様らしく、各シナリオのレベルは下表のとおり。さらにレベル5シナリオも加わって、最終的には10本程度になる予定だ。今回は、レベル4シナリオまでの8本を、まとめて紹介しよう。

シナリオの中の音楽も、それぞれ違っていて、特徴的なんだ。



◆オープニングは、パソコン版のまま。ⒸＦＡＬＣＯＭの文字が妙に凝ってる

各シナリオとレベルの関係

シナリオ1	灰色のダンジョン	レベル1
シナリオ2	常春の村	レベル1
シナリオ3	天空の滝	レベル2
シナリオ4	チャイニーズメディスン	レベル2
シナリオ5	ペトスの祭壇	レベル2
シナリオ6	魔法使いの弟子	レベル3
シナリオ7	ツイン・アイランズ	レベル4
シナリオ8	マリオネットの館	レベル4

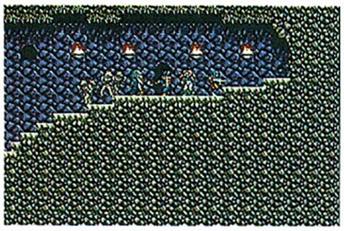
灰色のダンジョン

迷宮造りの天才が残したダンジョンを攻略

迷宮造りの天才、アントロノフが残した巨大なダンジョンには、多くの謎があり、多くのモンスターがそこに住みついていた。

複雑に重なった、ソーサリアンならではのダンジョンを巡りながら、アイテムを探し、謎を解き明かしていくというソーサリアンの象徴的なシナリオ。

基本的に、ダンジョン内部での探索がメインなので、純粋に戦闘とアイテム探しが楽しめるダンジョンクエストタイプのシナリオだ。さすがに迷宮造りの天才がつくったダンジョンだけに、ダンジョンの中にはいやらしいワナなども隠されている。迷宮を封印するのが最終目的だ。



◆広大なダンジョンが舞台のシナリオ



◆アントロノフの孫が協力してくれる

常春の村

1年中あたたかい陽気の村に起こった騒動

これは、前号でも紹介したシナリオだね。雪の山々を背景にした村のグラフィックが美しい。ダンジョンももちろん健在で、ドラゴンまでもがパーティに加わるのが見ていておもしろい。



◆背景が美しいのがソーサリアンの特徴

※イラスト提供／日本ファルコム

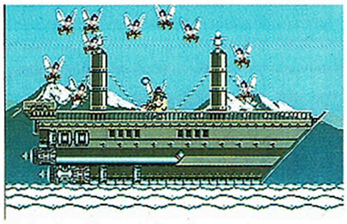
『メガドライブ FAN』1990 年 1 月号掲載

天空の滝

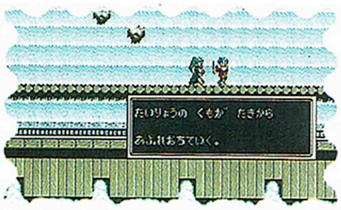
空飛ぶ船で、天空の謎をも解明せよ

メガドライブ版の中でも、特に動きの多いシナリオ。

アニメーション効果もソーサリアンの特徴のひとつなわけだけど、メガドライブ版は、そのゲーム機特有のグラフィック機能を利用して豪快なアニメーションを表現している。空飛ぶ船の飛び立つシーンや雲の滝などは、画面全体が動いてるような感じだ。歯車の部屋なども、細かく動いているんだ。



天空に向けてゆけゆけファルコン号！この飛翔感が何ともいえないのさ



天井の滝のシーンがやっぱり豪快

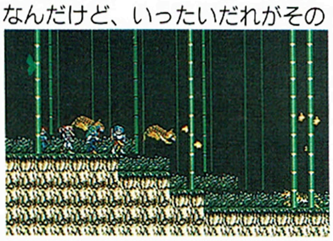
チャイニーズメディスン

中国三千年の秘薬を求めて三千里

気分はもう中国人!? といった気分に浸れる味のあるシナリオで、建物のチャイニーズな雰囲気を楽しめるのがポイントだ。

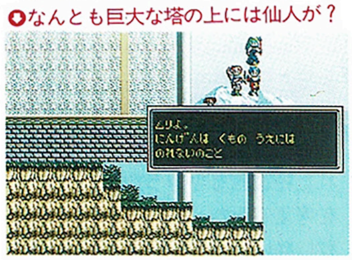
物語は、若返りの薬を入手するために中国に渡ったソーサリアンたちのクエストストーリーなわけなんだけど、いったいだれがその薬を必要としているのだろう……。しかし、ソーサリアンにはそんな理屈はないのである。とにかくそこに謎があれば飛んでいくのがソーサアンなのだ。

登場人物も純中国風で、仙人だとか天女だとかが登場してくる。仲間になってくれる中国美人と一緒に薬を探しに出かけよう。



竹林にはなんとトラが出現！このように、このシナリオは、中国の色一色になっている

なんとも巨大な塔の上には仙人が？

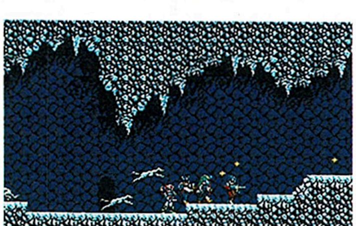


ペトスの祭壇

氷のダンジョンに隠された祭壇とは

熱病にかかった王様を救うには、神殿にあるという『チルドの実』を持ち帰るしかない。医者にすら見放された王様を助けるために、ソーサリアンたちは氷に閉ざされた神殿へと旅立つのであった。このダンジョンの中は、凍ついていて、水系の魔法が通じないモンスターがいたりするから、火炎系の魔法が必須といえる。

ブルーの氷のダンジョンのグラフィックが、美しい。



ブルーの背景がちょっとおしゃれ

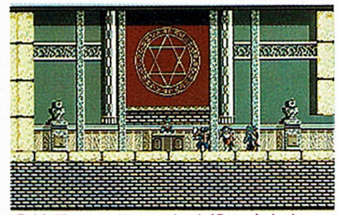


こいつにやられると凍結してしまうぞ

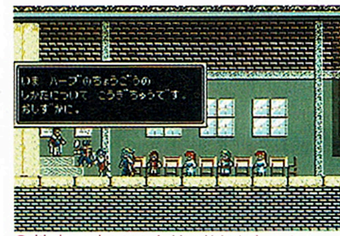
魔法使いの弟子

魔法学校が舞台のミステリータッチシナリオ

これも、前号で紹介したシナリオ。背景の変化は乏しいが、学校という限られた建物のなかで起こる事件を、情報を集めて解決していくということでは、パソコン版シナリオの「呪われたクィーンマリー号」に通じるところがあるかもしれない。マップ的には、多重構造のダンジョンではないので、迷いはしないかもしれないが、終盤のモンスター出現以後は、行動をさえぎる敵たちになやまされることだろう。



校長は、まーったく役に立たない。とにかく自力で謎を解くわけだ



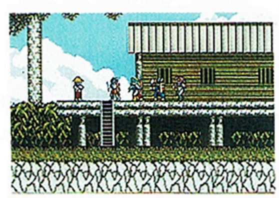
教室の中では生徒が勉強中らしい

ツイン・アイランズ

南国の美しい島で起こった事件を解決する

南国に浮かぶ美しい2つの島、2つの島の間には橋が渡され、住民は仲良く暮らしていたのだが、ある異変をきっかけに仲違いがはじまってしまった。

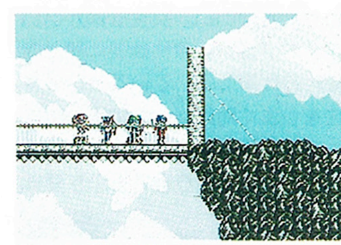
2つの島にかけられた橋を観光にきたソーサリアンではあったが、人々が困っていたら放ってはおけない。南国の海と空が美しく、南国の雰囲気の音楽がよくマッチしている。



こちらは農業が主産業のインホア島



で、こっちが漁業を営むアウタム島



２つの島の間には橋がかけられているのだが、風が強いので注意しよう

マリオネットの館

メルヘンチックな舞台の裏には……？

女の子の人形を探すため、ソーサリアンは立ち上がった……。

ソーサリアンは、巨大なモンスターとの戦いはもちろん、小さな探しものまで、困っている人がいれば黙って通り過ぎられない人情家なのだ……。しかし、棚からぼた餅、ひょうたんから駒というのが、ソーサリアンの信条。なんとなくほのぼのとした背景や、ちょこまか動く人形芝居がさりげなくアニメーションしている。



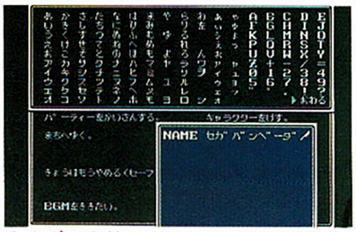
人形芝居や背景がヨーロピアンだな



やっぱりキレイだね

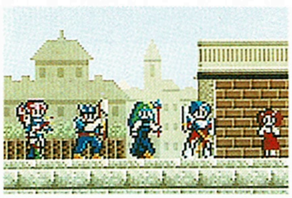
キャラクタメイキングのポイント

ソーサリアンの特徴のひとつが、キャラクタメイキングのシステムだ。たくさんつくれる自分のキャラクタが、時間とともに成長していくのも楽しみ。基本的には、自分の好みのキャラクタをつくればいいわけなんだけど、実用的なキャラクタでないと意味がない。



まずは名前を決めてから次に進む

種族の選択



パーティを組むときのことを考えて

種族による特徴は、前号の通り。だいたいすべての種族からひとりずつはつくっておかないと、シナリオによって対処がきついだろう。攻撃力については、ハデな魔法がウリであるソーサリアンだけど、剣や斧での攻撃しか受けつけないモンスターもいたりするので、ちゃんとドワーフやファイターのキャラクタもつくっておこう。エルフやウィザードに武器の使い方を覚えさせるのは大変だしね。

性別の選択

性別の選択についても、最終的には個人の趣味だが、実用性を重視するなら、種族とうまく噛み合わせた方がいい。女性は頭がいいが、力は弱い。男性は逆に頭が弱く、力仕事に向いているという特性をうまく利用し、力の強い種族には男性を、魔法に向いている種族には女性を割り当てるのが妥当。



別に、男でも女でも構わないのだが、女のドワーフというのも趣がある

年齢の設定

年齢も、メイキング時に自由に設定できる。最小16歳から、種族に応じた老人の年齢まで設定できる。このとき、各能力値に加算されるボーナス値が年齢とともに上下する。最初から年齢を上げておくと、一見有利に見えるが、老いるのが早いという欠点がある。逆に言えば、中年期の有利なキャラクタを作っておいて、寿命が尽きた後の2代目にすべてを託すという手もあるのだが……。



これが初期値なわけ



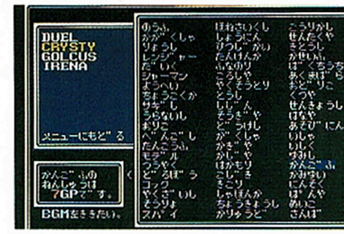
年齢によってキャラクタの外観も成長するが、青年期くらいならまだまだ



年齢を上げてみると

職業の変更

ソーサリアンでの職業は、そのキャラクタの成長に関係してくる。力仕事についていれば、力は上がるが魔法に必要な能力が上がらない。逆に頭を使う職業だと、魔法に必要な能力値が上がるのが早いというわけだ。キャラクタの特性に合った職業を選択してやろう。



職業を選ぶのもよくよく考えてから

こんなにある職業の数々

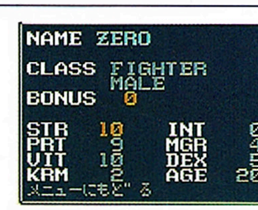
農夫	どろぼう	道化師	悪魔払い
科学者	コック	学者	踊り子
漁師	薬剤師	鍵屋	靴屋
レンジャー	僧侶	鍛冶屋	宣教師
大工	スパイ	墓守	花屋
シャーマン	骨細工師	乞食	遊び人
傭兵	商人	木こり	医者
彫刻家	羊飼い	写本家	石屋
詐欺師	探検家	調教師	弓師
占師	船乗り	狩人	看護婦
織子	殺し屋	高利貸し	髪結
弁護士	薬草採り	洗濯屋	人足
炭鉱夫	闘士	祈禱師	パン屋
モデル	詩人	家政婦	縫い子
通訳	葬儀屋	ばくち打ち	産婆

キャラクタ作成例

ここで、各要素の特性を取り入れた特徴的なキャラクタの作成例を考えてみた。個人的趣味には合致しないという人も多いだろう。本来RPGは、キャラクタになりきるのが醍醐味なわけだから、自分の好みを入れた思い入れ深いキャラクタを創造するのがベストだ。

例① ファイター・男・20歳 農夫

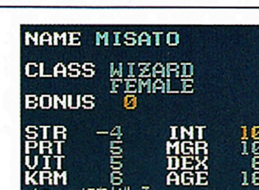
これは典型的戦士といった感じのキャラクタだ。ドワーフに比べて力が弱いので、年齢をちょっと上げて力強いキャラクタに仕上げてみた。職業が、平均的な成長の農夫という所に改良の余地有り。



ボーナスポイントをSTRに投入した

例② ウィザード・女・16歳占い師

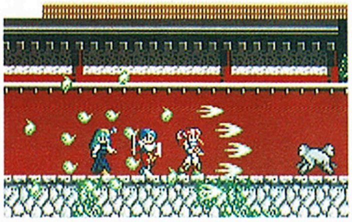
ちょっとはまり過ぎの感のある典型的魔法使いになっている。16歳と若いのは、今後の地道な成長に期待するところが大きい。そのため、職業も占い師をあえて選択したが、ちょっと偏り過ぎ。



INTはこの時点での上限値にした

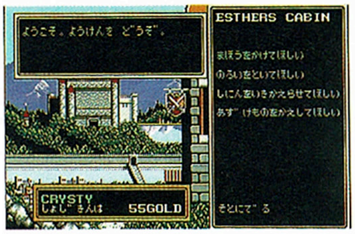
組み合わせて使う魔法

魔法があるからソーサリアンは面白い。ソーサリアンでの魔法は、弓矢やボーガンといったような飛び道具の代用として使える攻撃用の魔法と、回復に使う治癒の魔法、それに防御の魔法の3種類。と言うと、他のRPGと大差ないようだが、実際の効果が目でわかるところがいいのだ。特に、地味になりがちな防御の魔法までもがけっこうハデに画面に表現されるところが見どころ。

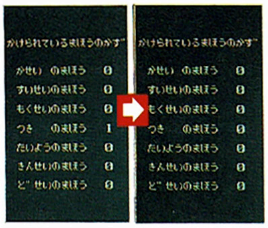

戦闘シーンといえば、魔法の炸裂！

7つ星の魔法の謎を解け

7つ星の魔法は、かける順番、種類によってまったく違った効果を発揮する。特に、順番によっては打ち消し合う星や、増殖する星などもあるので、その法則をとりあえずは探してみる必要がある。効果的な魔法を生み出す星の種類と順番を解明していくのは結構難儀なわけだが、これもゲームに付加された謎のひとつといえるのだ。



魔法使いに各星の魔法をかけてもらうのに、最初は3年の月日がかかる


魔法をかけたら、何にもなくなっちゃったり…

すべてはこの7つの星からなる

太陽	生命力、活力、創造性、再生の源。すべての魔法の基礎要素
月	闇の力への抵抗力の源。水を司る星でもある
水星	知性、言語の源。風を司り、風系の魔法の構成要素
金星	調和、均等、平和、浄化の源。治癒系魔法の構成要素
火星	戦いを司る。火炎系などの攻撃魔法の構成要素
木星	幸運、英知、正義の源。治癒、防御系魔法の構成要素
土星	死、暗黒、束縛を司る。破滅的な強力魔法の構成要素

がめつい長老が知っている

星の魔法をかける種類については、長老が古い言い伝えを知っている。が、ただでは教えてくれない。情報を提供する代わりに代金を要求するが、効果のある魔法を構成する星の種類を教えてくれる。ただ、その星をどういった順番でかければいいかまでは教えてくれないので、試行錯誤が必要となる。



長老から魔法の話を聞こう。ときには魔法を引き出してくれたりもする

モンスターによって違う効果

ソーサリアンに登場するモンスターは、5つの属性のどれかに属している。モンスターを調べる知識を有するキャラクタなら判別が可能。このモンスターの属性によって、魔法の効果が違ってくる。特定の属性には有効な魔法が、別の属性にはまったく無効だったり、最悪の場合モンスターを逆に元気づけてしまうような魔法もあるので、魔法の使用にも注意が必要だ。しかし、逆に考えると、それぞれの属性に有効な星の要素というのも決まっているので、強力な魔法を構成する星の要素を解明するヒントにはなるかもしれない。


モンスターに魔法をぶつけてみる

敵モンスターの属性

地	ゴブリン、オークなどの人形または動物形のモンスター
水	液体またはゼリー状、あるいは水中に生息するモンスター
火	炎の形をしていたり、炎を武器とするモンスター
風	空を飛び、風を操り攻撃してくるモンスター
空	死せる霊魂、空中を漂う魂などのアンデッドモンスター

魔法の組み合わせ例

さて、魔法の組み合わせ例だが、基本的な治癒、防御、攻撃のそれぞれの魔法を紹介しておこう。この他にも強力なものが多数存在するのだが、かなり複雑になってくる。それに強力な魔法は逆に消費するマジックポイントも多いので、レベル相応の魔法を装備しよう。

例① HEAL 木星→太陽

体力の回復を促進する。基本的にソーサリアンでは、安全地帯でじっとしていれば体力が回復するが、とっさに安全地帯が見つからない場合などに有効だ。薬のHEALとも効果は同じ。


安全地帯が無いときには使ってしまえ

例② SHIELD 太陽→月

敵のモンスターからの攻撃を避けるために、パーティの前後に盾をつくる。上方向からの攻撃に対しては無防備であるが、最初のうちは有効な防御魔法。薬のSHIELDとも同じ効果。


やはり防御もなくては戦えないね

例③ FLAME 太陽→火星

火炎系の初級魔法ではあるが、星2つのかけあわせで使用可能となるため、序盤のシナリオでは、なかなか重宝する魔法。ただし、火の属性に属するモンスターには効き目がないのが欠点。


攻撃力もあるから、かなり有効なんだ

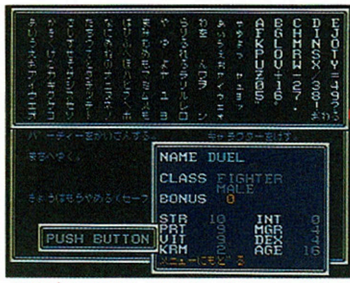
ソーサリアン

不老不死になる

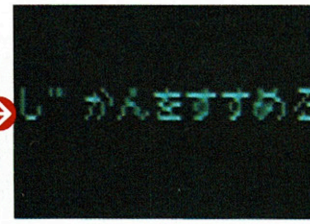
キャラが不老不死になるウルテクが発見された／　メニュー画面の「じかんをすすめる」で、キャラをOLD(ファイター60歳、ウィザード60歳、ドワーフ100歳、エルフ200歳)にする。つぎに冒険に出発して、キャラにあえない最期をとげさせよう。これで死後20年になるまで時間をすすめればOK。あとはセーブをしてから、魔法使いの家でキャラを生き返らせてもらえばいい。蘇生に成功したら、魔法の副作用で不老不死になるのだ／　蘇生に失敗したら、キャラが生き返るまでロードを繰り返そう。

（愛知県／ピーヒャララ）

ファイターは60歳、ウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフは200歳に年齢を設定する。



❶不老不死にしたいキャラをつくろう／



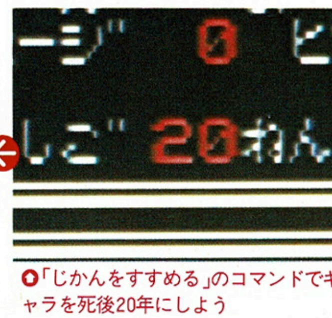
❶メニュー画面で「じかんをすすめる」のコマンドを選択して、キャラに年をとらせるのだ



❶OLDで冒険に出発しよう／



❶無残にも、あえない最期をとげてしまった……



❶「じかんをすすめる」のコマンドでキャラを死後20年にしよう



❶魔法使いの家で、キャラを生き返せてもらうと……



❶ヤッタ／　蘇生に成功。しかも魔法の副作用で不老不死になっているぞ!!

魔法がかかっている

なんと、時間をかけずにアイテムに魔法がかけられる方法が発見されたぞっ／

まず、魔法使いの家で「まほうをかけてほしい」のコマンドを選択しよう。つづいて、魔法をかけてもらいたいアイテムと、かける魔法を選択する。するとアイテムは何年かの間、魔法使いに預けなければいけない。しかし、「あずけたものをかえしてほしい」のコマンドを選択してみよう。長老の家でアイテムを調べてもらうと、しっかりアイテムに魔法がかかっているのだ。でも、魔法をかけてもらうために払ったお金は返ってこないよ。念のため。

（茨城県／小西泰仁）



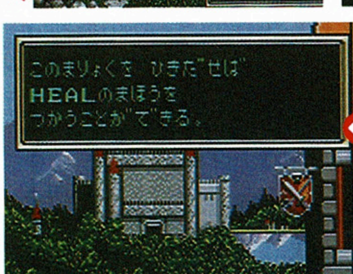
❶まず、魔法使いの家へ



❶魔法をかけてもらって



❶預けたアイテムを返してもらう



❶魔法がかかっているのだっ／

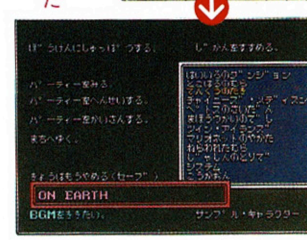
BGMが聞ける

まず、10本のシナリオを全部クリアしよう。そして、シナリオ10をクリアしたキャラでパーティを組む。これでメニュー画面にすると「BGMをききたい」というコマンドがあらたに追加しているのだ／　これでソーサリアンサウンドがバッチリ聞けるぞ。

（東京都／荒井篤）



❶クリアすると



❶「BGMをききたい」が追加した！

画面がバグってしまう

「ツイン・アイランズ」で人魚のティキに会ったら、海の中を調べにいくよね。最初の洞窟を抜けたら、つぎの洞窟には入らず、海上を右に進もう。そして「ペンタウァにもどりますか」という表示がでたら「いいえ」を選ぶ。さらに右に進むと画面がバグるのだ／

（東京都／佐藤真一）



❶ここを右に行く



❶見よ！　この芸術的なバグを!!

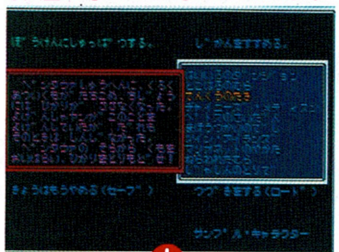
『メガドライブ FAN』1990 年 5,7,9,10 月号掲載

ソーサリアン

簡単に天空の滝へ

天空の滝のシナリオでゲームを進めていると、ヤンの作ったファルコン号に乗れるようになるよね。でも、ファルコン号に乗っているとハーピーが襲ってきて、キャラが死んでしまう！　そんなキミにオススメのウルテクを教えてあげよう。ファルコン号に乗ったら、スピードを「はやい」にしよう。これで、あっ、という間にファルコン号が上昇するのだ。ほとんどダメージを受けずに天空の滝に到着するよ。　（東京都／イガラシ）

◎天空の滝でゲームをスタートしよう

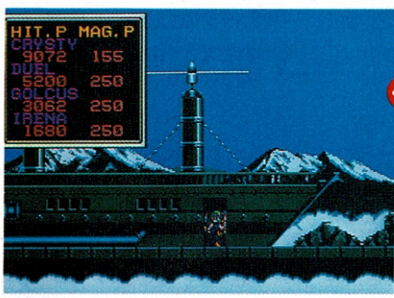




◎夢にまで見たファルコン号



◎すごいスピードで上昇、群がるハーピーもなんのその



◎ほらほら。あっ、という間に天空の滝に到着したよ

ソーサリアン

最後の魔法の作り方

ソーサリアンの特徴とも言える魔法作り。7つの星から構成されるものだが、その中の最後の魔法、ドラゴン・スレイヤーの組合せ方がわかったぞ。組合せは次の通りだ。「土⇨太⇨太⇨太⇨水⇨木⇨水」の通りに入力すると、最終魔法のドラゴン・スレイヤーができるぞ。これで、戦闘がグンと楽になるぞ。

（富山県／高田俊光）



◎魔法の組合せ方を間違えずに入力すると…

土→太→太→太→水→木→水



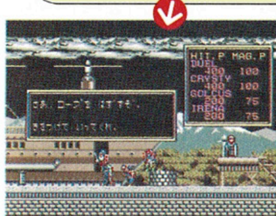
◎この通り、すごい魔法なのだ。このパワーは使える

ソーサリアン

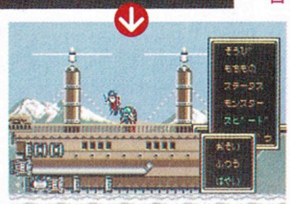
天空をさまよう

まず、スピードを普通にしてヤンに会い、「ロープを切るぞ」と言ったらCボタンを押す。プロペラが回ったらスタートボタンを連打する。その後、スピードを速くすると天空には着かない。ここはハーピーがいてレベルアップには最適だ。後は、EXITの魔法で出れるよ。　（宮城県／中島伸輔）

移動速度を「ふつう」にする

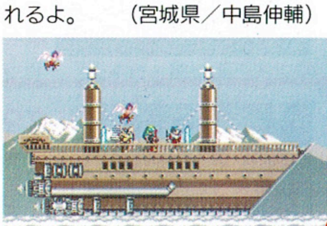


◎ヤンがこのセリフを言ったらCボタンを押す



◎スタートボタンを連打

移動速度を「はやい」にする



◎遭難者みたいだけど、ハーピーが出るからレベル上げにはいい場所だ

モンスターが消えない

9本目のシナリオ、「邪心の砦」で、ボスと戦って勝つ。EXPの表示が出たら、A、B、どっちでもいいから連打すると、シナリオクリアの曲が鳴らず、ボスの最期のセリフがない。そして、シナリオをクリアしたはずなのに、ダンジョンでモンスターが出てくる。街に戻っても、まだ街の人々に化けたモンスターがいるが、シナリオはクリアしているから安心してくれ。

（福岡県／ゴルビー）

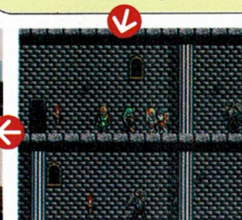


◎シナリオ9のボスマウアーと対決だ



◎この画面が出たらすばやくコマンドを入力するんだ

A、B、どっちでもいいから連打して、何の音もしないようにする



◎まだモンスターがいる



◎街の人にありがとうと言われてもその横をモンスターが通るとは…

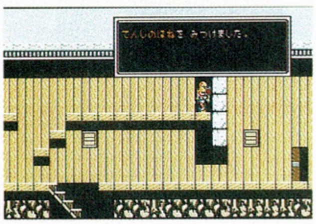
ソーサリアン

隠れアイテム発見!!

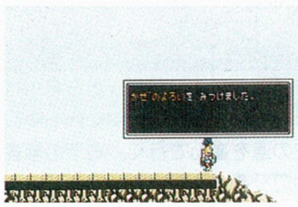
このゲームには、実にたくさんのアイテムがある。ゲーム中の各シナリオには、そのシナリオをクリアするためにどうしても必要なアイテムの他に、シナリオの内容にあっているけどゲーム上では直接関係ない隠れアイテムもある。

隠れアイテムには、魔法が使えるようになる風のよろいや炎の杖や、手に入れると能力値の上がるものもある。右の表は、その場所と位置、そして取れるアイテムを紹介している。ちょっと、わかりにくくなっている所は、写真を載せているので、そっちも参考にして欲しい。

その中にはストーリーの流れによって誰かにもらえる物もある。例えば、シナリオ2で、キムを殺さずにフリースの村へ帰れば、長老から「勇者のよろい」がもらえるのだ。その他にも、表には載っていないが、シナリオ4では、天女に羽衣を返すと「ひすいの玉」をくれるぞ。それに、このゲームはシナリオ①〜⑨まで、出入りが自由なのでシナリオをクリアした後、ゆっくり取りに行くのも楽しい。　（千葉県／小山雅成）



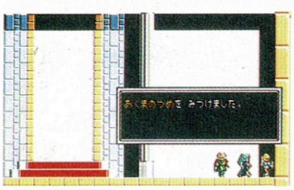
◆階段の上の右端の壁



◆天空の滝でボスを倒した後の右端

隠れアイテム一覧表

場　所	位　置	アイテム
❶ 小さな水たまり	右端の下	守りのゆびわ
❶ 灰色のダンジョン	はり山の左端	メイス
❶ 灰色のダンジョン	ボスクリア後、右端	リングメイル
❷ キムを殺さない	長老の家	勇者のよろい
❸ 炭鉱	一番下の左端	ダイアモンド
❸ 天空の滝	ボスクリア後、右端	風のよろい
❸ 天空の滝	管理人の部屋	天使のはね
❺ 黄金の酒の左	氷のかぎを使う	神のつるぎ
❻ 資料室	扉の右脇で上を押す	炎の杖
❻ 屋上	部屋の机	赤いゆびわ
❻ 屋上	裏の部屋にいく所	青いゆびわ
❼ アウタムの人の町	家にたてかけてあるボートの中	ウロコのよろい
❽ マリオネットの館	宝玉の扉の右端	金色のたて
❾ ボスの部屋	右端	あくまのつめ



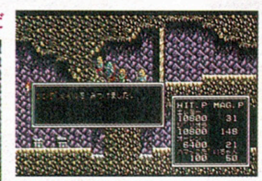
◆シナリオ8でボスの部屋の右端の壁



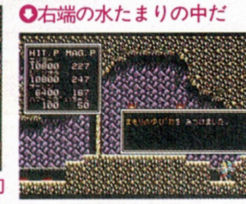
◆宝玉をはめる通路の右端だ



◆シナリオ1の針山の左端だ



◆両端の地面が沈むのが目印



◆右端の水たまりの中だ

『メガドライブFAN』1990年8月号掲載

ソーサリアン

狙われた村の金、銀、銅の天使の置き方がわかりません。

（青森県／川端守）

最初に銅の天使を手に入れたら、一番高い所へ置いて、石盤を読むと、次に置く順番を指示される。そして、金と銀の天使を手に入れ、それぞれの位置に置くと、明かりが消える。そこで石盤を読むと、また指示が出ているので金と銅の天使の位置を交換する。すると、銅が輝き始める。



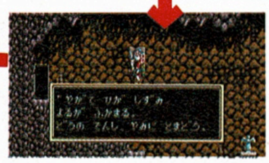
銅の天使を置くと石盤が読めるぞ



次に置く順番を教えてくれるぞ



金と銀の天使はこう置くんだ



次の指示が石盤に出ているぞ



金の天使を上に置くということだな



ここはこのままでいいな



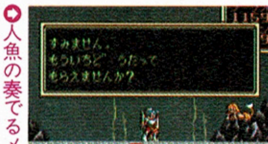
これで完成だ。銅の天使を調べよ

ソーサリアン

ツイン・アイランドのサンゴの鳴らし方がわかりません。

（埼玉県／大野邦雄）

洞窟内のサンゴの音階は、入口から順番に、低い「シ」からシャープ（＃）の音を入れて高い「シ」までになっている。そして、妖精の竪琴のメロディはシ、レ、ソ、シ、ラの順だ。その順にすると、ソの時にサンゴが折れてしまう。そこでオニヒトデをファ＃の所に持っていきソの音を作る。そして、もう一度奏でればいい。



人魚の奏でるメロディを聞け!!



サンゴが折れたぞ



これではダメだ



手間でもオニヒトデを取りに行こう



ファ＃の所に置いて食べてもらう



ヒトデが食べたらソの音ができた



これで村人たちのケンカも終わる

ソーサリアン

ドラゴンスレイヤーは見つけたけど、大ボスのザンダーが見つかりません。

（神奈川県／横田勲）

ザンダー城の左端にある部屋で油を注いで火を灯す。次に大きい炉のある部屋に行き、炉の中に入る。すると、穴があき、ザンダーのいる神殿まで落ちていく。



左の一番奥の部屋で火を灯そう



炉のある部屋で炉の中に入ると…



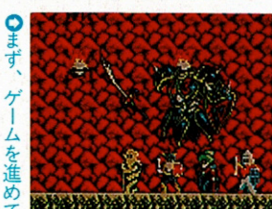
穴があいて、ザンダーのいる神殿まで行く

ソーサリアン

隠れアイテムのリングメイルはどうしたら手に入るの。

（山形県／佐藤輝知）

まず、「灰色のダンジョン」のシナリオを選ぶ。このシナリオの数々の謎を解き、ボスを倒すまでゲームを進める。ボスを倒したら地面にくぼんだところのある部屋の、真上にある部屋（写真A）に行こう。この部屋の左端のところを探すと、リングメイルが見つかるハズだ。



まず、ゲームを進めてボスを倒そう



写真A。この場所だ

『メガドライブ FAN』1990 年 11 月、1991 年 2,10 月号掲載

ソーサリアン

ツイン・アイランズで妖精の竪琴の奏で方がわからない。

（広島県／松下靖）

妖精の竪琴のメロディは、低いシ、レ、ソ、高いシ、ラの順である。このメロディに対応するサンゴを順番に鳴らしていけばいい。ダンジョン内のサンゴは、下から低いシ、ド、レ、レ＃（シャープ）、ミ、ファ、ファ＃、ソ、ラ、ラ＃、高いシの音が出るようになっている。これらから、シ、レ、ソ、シ、ラの音の鳴るサンゴを鳴らしていけばいいのだが、３番目のソの音を鳴らそうとすると、サンゴが折れる。そこで、折れたサンゴの代わりに、ファ＃のサンゴにオニヒトデをくっけるとソの音が鳴るようになる。あとはもう一度初めから、シ、レ、ファ＃、シ、ラの順にサンゴを鳴らしていけばいいのだ。



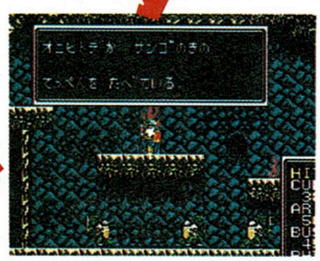
ソのサンゴが折れる



いったん、下に行き、オニヒトデを取ってくる



そして、ファ＃のサンゴにこれをくっつける



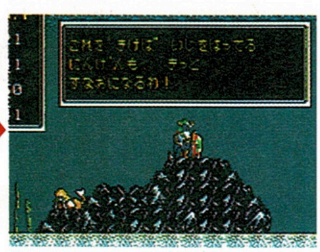
こうするとファ＃のサンゴがソの音を出すようになる



普段は役に立たないが、こんな使い方があった



そして、もう一度シ、レ、ファ＃、シ、ラの順番にサンゴを鳴らす



これで、２つの島の村人たちのケンカも収まるぞ

『メガドライブ FAN』1991 年 12 月号掲載

懐かしのゲームに再びスポットを

連載第12回

MEGADRIVE History

SINCE 1988

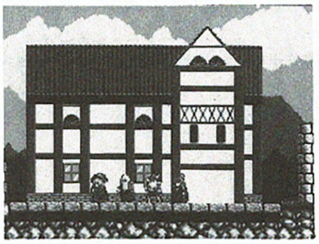
メガドライブヒストリー

今回このコーナーで取り上げるソフトは『ソーサリアン』。募集期間が長かったこともあってか、寄せられたハガキの数は過去最高クラス。有名なゲームだけに変なことは書けないなぁ。トホホ。

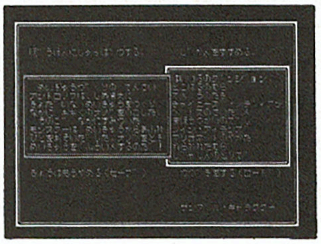
ソーサリアン

温故知新　シナリオのほとんどがオリジナル

この「ソーサリアン」は、ファルコムの同名アクションRPGをパソコンから移植したもの。ゲームはプレイヤーがキャラクタを作り、オムニバス形式の短いシナリオをいくつもクリアしながら、そのキャラクタを育てていくタイプのRPG。メガドライブ版の場合、シナリオが10本用意されており、しかもそのうち9本がオリジナルシナリオであるということや、視覚的な演出がパソコン版より凝っていたという点もあって、パソコン版のファンからも高い評価を受けている。



横スクロールのアクションRPGとして不動の地位を築いた



10本のシナリオの内、9本がメガドライブ版オリジナルなのだ

多事総論　お便りいただきました

このゲームは私のゲーム観を変えてしまった。一つ一つのシナリオをクリアしていく度にキャラが強くなっていくのがわかったし、魔法を作るのも楽しかった。まあ「ツイン・アイランズ」のサンゴについてはいろんな意見があるだろうけど、オムニバス方式のシナリオはラストまでのつながりが素晴らしかったし、音楽やグラフィックにしても当時としてはメガドライブの質の高さを見せつけられた。あと何を書けばいいのかわからないけど、このゲームの他のシナリオがやりたくて、ついにパソコンを買っちゃったくらいだもの。でも、どーしてセガ・ファルコムはこのゲームの続編を出してくれないの？　いまだにクリアするとエンディングで泣けてしまう。このゲームは、ぜひキャラクタに感情移入できる「冒険者」たちにプレイしてもらいたい。

（千葉県　くもり森　16歳）

●このゲームには深い思い入れをもってる人が多いね。編集部のK君もくもり森君と同じことをつぶやいていたよ。

僕の5年に及ぶメガドライバー歴の中で、このゲームは5本、いや3本の指に入る秀作です。何といってもキャラクタを作り上げる楽しさ。これは昨今の「卒業」や「プリンセスメーカー」のブームを先取りしたものではないでしょうか。それに魔法を作る時の駆け引き(むちゃくちゃにしても結構いいのができたりする)。ちょっと意地悪だけど、それでも楽しいシナリオ。すべてのバランスが良く、とても面白いソフトだと思います。まだ楽しんだことのない人、心からおすすめします。もし、この世界観が気に入れば、4年でも5年でも楽しめるゲームです。

（滋賀県　岸田剛治　17歳）

●「シナリオ10の攻略を」というリクエストに答えられなくてごめんね。でもこのゲームでシナリオ攻略をやっちゃうほどつまらないことってないと思いますよ。

『ソーサリアン』というと、やはりやはり一番難しかったシナリオ、「ツイン・アイランズ」が印象深いですね。あのハープ独特の音色に惑わされてしまって苦労しました(2回ずつかと思っちゃった…)。このゲームは移植といってもタイトル、システムを使っただけで、シナリオやBGMなどはほぼセガオリジナルといっていい作りでしたね。素晴らしい出来でした。P.S.　今でも追加シナリオ欲しい～。

（千葉県　刈真谷可奈　?歳）

●キレイなイラストありがとう。今回は、残念ながらスペースの都合でイラストは紹介できなかったけど、また次の機会にでもよろしくお願いします。

シナリオの中では「常春の村」と「マリオネットの館」が気に入っていて、特にモズマと対決するシーンのかっこよさに、「常春の村」は繰り返し何度もプレイしていた。トラップ、謎、職業制限など、ゲーム自体は難しいというより底意地の悪い部類に入るだろうが、とっつきのよさがすべてを救っていた気がする。キャラクタがせわしなく走り回り、ボタン1つでチャカチャカと剣を振って魔法を撃つ姿に「コンピュータRPGって突き詰めるとこうなるんだな」と妙な感慨にふけったものだった。

（神奈川県　ヨロイ　?歳）

●このゲームの場合、登場するキャラクタたちはプレイヤーの手によってゼロから設定できたよね。最近のRPGではキャラクタのイラストやバックストーリーが、すでに出来上がっているものが多い。どちらが感情移入しやすいかというのがRPGにおける永遠の問題かも（ちょっと大げさ）…。

ゲームプロフィール

メーカー	セガ	発売日	'90年2月24日
価格	7000円(税別)	メディア	ROM(4Mbit)
ジャンル	RPG	継続機能	バッテリーバックアップ

このゲームの場合、オムニバス形式のシナリオやキャラクタを育てるという遊び方ができるため、エンディング後もほかのRPGのようにソフトを手放してしまう人は少ないようだ。したがって中古ソフトの流通も少なめ。もちろん新品のソフトなど売っているところがあるはずもなく、新たに入手するのはかなり困難なソフトの一つになってしまっている。

MAKER'S VOICE

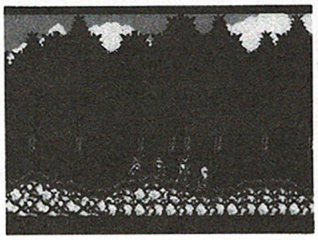
今までにこれ程、好き嫌いがハッキリ分かれるアクションRPGもなかったのではないでしょうか。私はもちろん“♡”派の人だったので、パソコン版の追加シナリオ「ギルガメッシュ」までプレイしたけれど、やっぱりこのメガドライブ版が一番好きでした。その理由は、パソコン版とはまったくクロスしないオリジナルのストーリーもさることながら、パソコンとゲーム専用機の差を思い知らされる細かい演出の数々にハマリ込みましたねえ。「ツイン・アイランズ」のシナリオなんか特にそうでしたね。今でも「サンゴ」と聞くと当時を思い出します……。

（セガ・プロモーション部　H）

『メガドライブ FAN』1994 年 8 月号掲載

いまさら攻略　超強力なキャラクタを作る

今回のいまさら攻略では「とにかく先に進みたい」という人のために、最初から強力なキャラを作って冒険にでる方法を指南。このゲームに強い思い入れのある人には「こんなのは邪道だ」とお叱りを受けるかもしれない。これからこのゲームをプレイしようという人は、最後の手段として以下の方法でプレイすることをおすすめする。

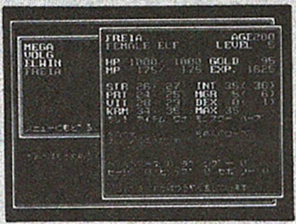


この方法はキャラクタを育てる楽しさを放棄することになる。シナリオクリアが目的の人にだけすすめる

その1　とりあえず不老不死にしてしまう

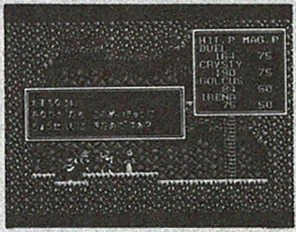
せっかく育て上げたキャラクタも、歳をとればいつかは死んでしまうもの。キャラクタを歳をとらない不老不死の状態にしてしまえば、戦闘で死なない限りいつまでもプレイできるようになる。ファイターとウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフは200歳のキャラクタを用意してスタート。

① 時を進める



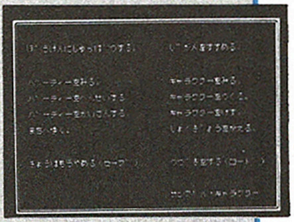
「時を進める」のコマンドで種族ごとに所定の年齢にする

② 冒険に出て殺す



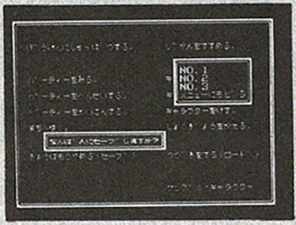
冒険に出て、モンスターとの戦闘で死亡させる

③ 20年寝かせる



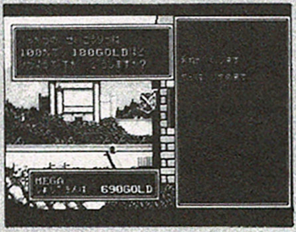
また時を進め、死後20年経過した状態にする

④ 魔法で再生させる



セーブしてから魔法使いの所へ行き、失敗したらロードしてもう一度

⑤ 成功!!

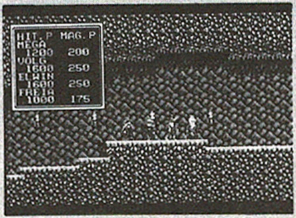


成功したら、もう一度セーブすることを忘れないように

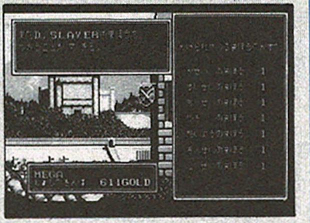
その2　若返りの魔法で好きな年齢に戻す

不老不死にしたら、若返りの魔法だ。魔法使いに魔法のかかっていないアイテムに右の順で魔法をかけてもらう。あとは冒険に出てその魔法を使うと、パーティの先頭に立っているキャラクタだけ、1歳ずつ若返っていく。

太陽→火星→金星の順で魔法をかけてもらう



ジイサンバアサンのグラフィックが好きな人には必要ない



長老に魔法を引き出してもらうことも忘れずに

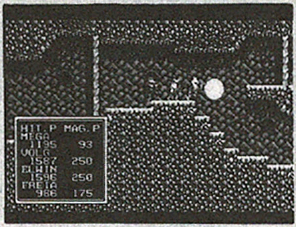
その3　道場でバリバリに鍛えまくる

若返るとキャラクタのパラメータもどんどん下がっていく。好みの年齢にしたら、あとは各パラメータが最高値になるまで街の道場で修行させよう。何しろもう歳をとらないのだから時間は無限にある。お金がなくなったら、時間を進めることによってある程度の小金を貯めて、さらに修行の日々を送ろう。

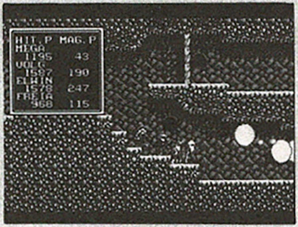
その4　最強の魔法「D・SLAYER」を手に入れる

すべてのキャラクタを鍛えたら、最後に最強の魔法を手に入れよう。魔法使いの家で魔法のかかっていないアイテムに右の順で魔法をかけてもらう。そして長老のところにいって魔法を引き出してもらえばOKだ。

土星→太陽×3→水星→木星→水星の順で魔法をかける



これがD・SLAYERだ！



みんなで使えば、もっとスゴイ